librogame'S.LAND Magazine

Anno 4 - Numero 8 (40) AGOSTO 2009 - *Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva* - www.librogame.altervista.org

Giochi di ruolo. Intervista ad Antonello Lotronto, creatore del primo gioco investigativo italiano

Da Holmes & Co. ai murder party

"Sono appassionato del giallo all'inglese. Dal gdr sono nate vere e proprie esperienze teatrali interattive"

di Mauro Longo

Chi è Antonello Lotronto e come è nata la sua passione per il giallo?

Da piccolo mi ero appassionato ai romanzi e ai racconti di Conan Doyle del quale ho letto tutto il suo Sherlock Holmes. La mia passione giallistica è tuttavia selettiva. Adoro il giallo all'inglese e anche le atmosfere noir dei libri di Cornell Woolrich. Non mi piacciono o (per meglio dire) non mi entusiasmano i gialli d'azione americani. Sono legato al giallo deduttivo nel quale il cadavere non fa paura a nessuno ed è solo un tassello di un misterioso puzzle.
Pur riconoscendo il pregio letterario dei gialli di Dashiell Hammett o di Raymond Chandler, non ritengo i loro gialli sufficientemente "ludici". A volte la loro soluzione è troppo "fisica", legata a una scazzottata, a una minaccia o all'eliminazione fisica di un nemico. Io amo invece il giallo che fa spremere le meningi. Solo attraverso l'esame degli indizi, il confronto delle varie deposizioni e le analisi della scientifica deve essere possibile arrivare alla soluzione del crimine.
Certo, per chi scrive gialli non è facile a costruire storie assolutamente logiche e impermeabili a ogni incongruenza, ma sicuramente lo sforzo è quello di imbastire trame nelle quali la possibile soluzione, o meglio, la soluzione più probabile, è una sola.

Qual è stato il tuo percorso autoriale ed editoriale fino all'arrivo alla EL?

Avevo iniziato a scrivere Holmes & Co. durante qualche noiosissima lezione all'università. Grazie ad alcuni "pionieri" del gioco e soprattutto del gioco di ruolo a Roma (Massimo Longo, Massimo Senzacqua, Agostino Carocci), avevo conosciuto (assieme all'amico Mario Corte) Dungeons & Dragons e me ne ero, anzi ce ne eravamo, innamorati.
Eravamo stati colpiti non tanto dall'ambientazione (pure molto affascinante) ma dalla profondità e dalla ricchezza del meccanismo. Quella piacevole esperienza era sfociata anche in una "militanza" attiva in una delle prime associazioni ludiche italiane (La "Fantasy MAM", dai nomi dei suoi fondatori) e finimmo per produrre anche una fanzine (forse davvero la prima che avesse per argomento Dungeons & Dragons) che si chiamava "La voce del Drago".
Ero entusiasta dalla forza evocativa dei giochi di ruolo. Pensai allora che quelle atmosfere così suggestive dei gialli che leggevo potevano essere rievocate in modo fedele proprio grazie a loro. Ed ecco allora l'idea di Holmes & Co., un gioco di ruolo a tutti gli effetti ma con una ambientazione "gialla". Poiché il giallo d'azione non mi appassionava, concepii inizialmente la prima versione del gioco come solo deduttiva, bandendo di fatto i "combattimenti", che assumevano una parte così rilevante nei giochi di ruolo classici. La vera sfida era quella di scommettere che anche senza elementi di azione la storia sarebbe stata altrettanto appassionante e appagante.
Ne parlai con Mario Corte che mi confortò con la sua adesione altrettanto entusiasta al progetto e che mi diede una mano fondamentale per la stesura del gioco che poi firmammo assieme. Grazie poi ad Andrea Angiolino, allora titolare di una piccola casa editrice che si chiamava Universal, pubblicammo una prima versione del gioco che era dedicata unicamente al giallo classico (e pertanto senza combattimenti). Non so quante copie riuscimmo a vendere, credo pochissime. Tuttavia il progetto piacque molto ai responsabili della E. Elle (oggi EL, n.d.r.) che ci commissionarono una versione che comprendesse anche il giallo d'azione.

Come è avvenuto l'incontro con Mario Corte e quale è stato il ruolo di entrambi nella creazione di Holmes & Co. e delle vostre opere successive a quella?

Mario Corte era un amico di vecchia data. Come detto, assieme ci eravamo appassionati ai giochi di ruolo dei quali apprezzavamo moltissimo la impressionante forza evocativa. Se l'idea iniziale di Holmes & Co. è stata mia, è stato poi lui a convincermi della bontà del progetto e mi ha poi dato una mano fondamentale per la stesura sia delle regole che delle storie. Mario è una persona di una profondità unica. Basta leggere "Buon Compleanno Merit", un "caso" interamente concepito da lui, per comprendere quanto sia meticoloso nella costruzione dei personaggi e delle storie, prevedendone tutti i dettagli. Una struttura che sarebbe valida per un vero e proprio romanzo.

Come avete lavorato per sviluppare il vostro regolamento?

Personalmente avevo letto i regolamenti di pressoché tutti i giochi di ruolo pubblicati fino ai primi anni '80: Dungeons & Dragons, Tunnels & Trolls, ma anche Kata Kumbas che era stato nel frattempo sviluppato (e la cui gestazione avevo seguito direttamente, essendo un frequentatore di casa Carocci), dai nostri amici Massimo Senzacqua e Agostino Carocci, Traveller, Runequest, Call of Cthulhu, Man Myth and Magic, e tanti altri giochi di ruolo francesi e americani di cui non ricordo nemmeno più il nome e dalle tematiche più varie.
Sulla scorta di queste letture ero giunto alla conclusione che la bontà di un gioco di ruolo non era tanto nel regolamento ma nell'ambientazione e nelle storie che proponeva. Non amavo regolamenti complessi a corredo dei quali c'erano poi storielle striminzite e piuttosto banali. Preferivo invece regole molto snelle a sostegno di storie piuttosto articolate che soddisfacessero in qualche modo l'intelligenza del lettore e del giocatore. Partendo da queste letture e da queste idee ho cominciato a scrivere il regolamento di Holmes & Co.

La EL pubblicava in quegli anni due serie di librogame legati al giallo: Detectives Club e Sherlock Holmes. Hai avuto modo di leggerli? Se sì, cosa ne pensi?

No, non li ho letti. Come ho spiegato io vengo dal gioco di ruolo "classico" del quale apprezzavo soprattutto la "convivialità". Consideravo pertanto i librigame come delle esperienze di gioco in "solitario" che erano estranee ai miei interessi di allora.

Come venne accolto il primo gioco di ruolo investigativo italiano?

Piuttosto freddamente. I più erano sconcertati dalla mancanza (parlo della prima edizione Universal) di regole che coprissero i combattimenti. Era inconcepibile che un gioco di ruolo non solo non fosse incentrato su questo aspetto ma lo escludesse del tutto. Ma ritenevo queste critiche totalmente infondate, per vari motivi. Innanzitutto, perché quello che caratterizza un gioco di ruolo non è il combattimento ma il sistema e poi perché l'ambientazione che intendevo proporre sarebbe stata snaturata dall'uso della forza da parte dei personaggi. Ovviamente, da questo punto di vista Holmes & Co. si rivolge a giocatori più riflessivi e quindi più maturi. A ogni modo le critiche non facevano che confermare l'idea di aver proposto un gioco diverso dai soliti, che aveva un approccio più narrativo e di ragionamento e meno legato all'alea di un lancio di un dado. Proprio quello che volevo. Anche se l'edizione E. Elle ha poi "coperto" anche il giallo d'azione, ho sempre considerato il giallo classico come l'ambientazione vera e caratterizzante di Holmes & Co.

Successivamente avete abbandonato il

Lupo Solitario: a che punto siamo

"Ho finito di scrivere Lupo Solitario 29". L'annuncio arriva naturalmente da Joe Dever, creatore della saga, che svela anche i motivi del ritardo dell'uscita del videogioco e annuncia ristampe anche per le "Leggende" stampate in Italia da Armenia. "C'è voluto un po' di più - spiega Dever - perché premevano altri lavori, come la rivisitazione, l'editing e la correzione dei volumi 8-13, ma la sua pubblicazione è ora fissata per marzo 2010 nel Regno Unito. Da quanto ne so, la EL sta pensando di far uscire la versione italiana in contemporanea".
"Abbiamo discusso a lungo con la Mongoose - aggiunge l'autore - su quale fosse il momento più opportuno per farlo uscire, visto che interromperà la sequenza delle nuove uscite Expanded saltando molto avanti nella serie. Inoltre ho la necessità di revisionare approfonditamente il numero 28, con l'aggiunta dei 50 paragrafi tagliati. Alla fine abbiamo deciso di far uscire Ls 29 fuori sequenza (immagino saranno contenti i miei vecchi lettori!) e con una sezione "Indietro nel tempo" molto dettagliata che copra gli eventi successi tra la fine del 28 e l'inizio del 29. *The Storms of Chai* è ambientato nell'anno PL 5105, 55 anni dopo il massacro del primo Ordine Ramas. Lupo Solitario avrà 70 anni, sebbene fisicamente ne dimostri solo 35 per averne passati otto nel Daziarn e perché invecchia solo un anno ogni cinque dopo essere diventato Grande Maestro Ramas".
Dever svela anche uno "stop and go" in atteso del progetto videogame, che per fortuna non ne causerà la fine. "Purtroppo - spiega - la Ksatria è stata costretta a chiudere a giugno a causa della recessione globale ma il progetto non è morto. Un'azienda giapponese ha deciso di continuare la realizzazione e ora la produzione si è spostata da Singapore a Tokyo. Questo significa che l'uscita del gioco verrà rinviata ancora, ma almeno ci sarà. Un aspetto positivo è che il gioco sarà pronto per le console di nuova generazione che usciranno il prossimo anno, inoltre sarà lanciato in tutto il mondo e supportato dal merchandising". Ultima notizia, una nuova ristampa: "I diritti delle Leggende di Lupo Solitario sono stati acquistati dalla Dark Quest Books, un editore statunitense. Il primo volume andrà in stampa il mese prossimo".

Alb. Or.

I fan correggeranno Lupo Solitario Losi: "Per EL un'ottima opportunità"

di Federico Righi (Kingfede)

Ora finalmente è ufficiale: grazie alla disponibilità di EL Edizioni e all'impegno di Librogame's Land i fan di Lupo Solitario potranno collaborare con l'editore per migliorare e ottimizzare la qualità delle prossime uscite della serie Expanded, segnalando gli errori delle vecchie edizioni e fornendo indicazioni utili. Come giudichi questa novità?

Credo che quella di correggere i libri grazie alle vostre segnalazioni sia un'ottima opportunità. Quando ero io un lettore di Librogame, nei primi anni Novanta, esisteva una pagina per comunicare alla casa editrice errori e refusi trovati nel testo (le e-mail erano ancora fantascienza…) e ricordo che leggevo con molta attenzione per trovare anch'io qualcosa da segnalare.
Credo anche che ora, sotto certi aspetti, la situazione sia più complessa e quindi ci sia bisogno di ancor più attenzione: nello stesso libro abbiamo sia le vecchie avventure, che potrebbero portarsi dietro qualche errore da correggere e che comunque vanno completamente reimpaginate, sia le avventure bonus, che vanno controllate in tutto e per tutto.

La primavera ha visto l'uscita ravvicinata di altri due volumi di Lupo Solitario, Negli abissi di Kaltenland e L'altare del sacrificio. Raccontaci un po' i retroscena dei lavori per questi due libri: quali difficoltà avete incontrato? Quanto è servita l'esperienza maturata su Traversata Infernale?

L'esperienza maturata lavorando a Traversata infernale è stata utile per gestire meglio il tempo tecnico dei controlli e perché, naturalmente, avevo un'idea più chiara del tipo di problemi in cui potevo imbattermi. Potrei raccontare un paio di episodi.
Come i lettori della versione inglese sanno, in The Caverns of Kalte manca un paragrafo (il 192). Di questo volume l'editore ci aveva mandato un pdf dell'impaginato, così ho potuto verificare subito se c'era un motivo per la sparizione.
La ragione è semplice: il testo era finito dietro un'illustrazione! Probabilmente mentre il libro inglese veniva impaginato, si è verificato uno slittamento di testo, oppure l'immagine in questione è stata spostata. Evidentemente è mancato l'ultimo controllo sui numeri di paragrafo, altrimenti si sarebbero accorti della mancanza.
Uno dei problemi in cui ci siamo imbattuti durante la lavorazione de L'altare del sacrificio riguarda l'avventura bonus: leggendola, mi sono accorto che nell'assedio di Randong un rimando a un paragrafo era errato e faceva entrare "in loop" l'avventura, costringendo il lettore a tornare indietro a una battaglia precedente.
Probabilmente si trattava di un errore di battitura nella traduzione o nell'editing, una di quelle cose che vengono messe a posto negli ultimi giri di controlli e che permettono al meccanismo dei Librogame, semplice per chi legge ma diabolicamente complesso per chi li produce, di funzionare.

Nonostante le vendite di Lupo Solitario siano state soddisfacenti, al momento purtroppo il "Expanded" sembra in fase di stallo e non abbiamo ancora una data ufficiale di uscita dei prossimi volumi. Come credi possa procedere il progetto nei prossimi mesi?
Innanzi tutto credo che il problema principale sia attendere che Mongoose pubblichi gli attesissimi volumi conclusivi della serie. Quando saranno usciti, non penso ci vorrà molto perché arrivi anche la nostra edizione. Per quanto riguarda le versioni Expanded il discorso è più delicato, perché anche nel caso che le vendite rimangano soddisfacenti bisogna accettare il fatto che esistono scelte di opportunità editoriale che condizionano l'uscita di un libro. Come voi, in redazione non possiamo far altro che aspettare, e sperare che le prossime lavorazioni della serie Expanded non tardino ad arrivare.

Il mondo dei librigame sembra vivere in questi mesi in un piccolo limbo: da un lato le pubblicazioni sono ripartite in vari stati, dall'altro pare che questi progetti non siano seguiti con eccessivo calore. Pensi ci siano possibilità di vedere nuovi progetti al fianco di Lupo Solitario?

Francamente mi sembra difficile, almeno per il momento. Purtroppo le vendite delle ristampe di "Ninja" non sono state sufficienti per garantire, almeno per ora, la prosecuzione di quest'operazione. "Oberon" ha avuto fin da subito pochissime prenotazioni. "Dimensione avventura" non ha mai avuto lo stesso successo di "Lupo Solitario". Solo "Lupo Solitario", negli ultimi due anni, è andato sufficientemente bene da garantire la prosecuzione della serie.
La cosa che mi sembra più interessante, però, nel panorama internazionale, è l'offerta che Mongoose ha proposto recentemente sul suo sito, ovvero i bundle di "Lupo Solitario", tra cui c'è quello dei volumi "Expanded" dal 13 al 28, man mano che usciranno. Forse è un segnale che intendono velocizzare ulteriormente le nuove pubblicazioni, magari in vista dell'uscita dei volumi 29-32.

Sempre a proposito dell'importanza dei librigame per EL e della loro promozione, alcuni fan hanno notato che sul vostro sito il collegamento in home page per la pagina librigame è scomparso. Chi ha deciso questo cambiamento? A cosa è dovuta questa scelta?

La scelta è di natura tecnica. Il collega che si occupa del sito mi ha spiegato che i link presenti in homepage ora dovranno riferirsi alle serie italiane, con autori e illustratori italiani. Il collegamento ai Librogame è comunque presente nell'home page sotto la voce catalogo, e nulla vieta che in futuro ci possano essere notizie nella sezione "In vetrina" o tra le altre notizie della home.

Di recente la Mongoose ha sostituito Alberto Dal Lago con Pascal Quidault nel ruolo di copertinista: come vedi questo cambio di rotta?

Devo dire che entrambi gli illustratori mi sembrano molto in gamba. Certo, quando vidi per la prima volta la copertina dei Signori delle Tenebre di Dal Lago rimasi molto colpito dal taglio rispetto al passato, molto più colpito di quanto lo sia stato vedendo i lavori di Quidault. Sono curioso di vedere come se la caverà il nuovo illustratore e se sarà all'altezza di Dal Lago.
Mi sembra anche naturale che dopo dodici copertine si dia l'incarico a un illustratore diverso, per garantire varietà all'interno della serie.

Negli ultimi anni una valida schiera di giovani scrittori italiani si è cimentata con questo particolarissimo genere letterario. Cè qualche possibilità che EL sia interessata alla pubblicazione di qualche nuova serie scritta da questi autori italiani?

Il discorso è sempre lo stesso: dipende da come andrà il mercato dei Librogame, che comunque è un mercato di nicchia. Non mi ricordo collane italiane tra quelle che Edizioni EL pubblicò negli anni Ottanta e Novanta (a memoria direi solo qualche Rolegame come "Katakumbas" o "I cavalieri del tempo"), il Librogame è tradizionalmente un prodotto importato e tradotto.
La scelta su cosa pubblicare, e con quali modalità, spetta naturalmente all'editore e al direttore di collana.

Da Holmes & Co. ai murder party

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

gioco di ruolo. Come mai è accaduto ciò?

Perché i murder party, i giochi di cui mi occupo ora in modo preminente, si sono rivelati alla distanza più adatti a ricreare le atmosfere tipiche del giallo classico. Nessuno vuole negare la profondità e la ricchezza del meccanismo dei gdr, ma per quanto riguarda in particolare l'ambientazione "gialla", il murder party è più funzionale ai miei obiettivi. Innanzitutto sono giochi più snelli che si possono apprendere in pochi minuti e giocare nello spazio di poche ore. Poi c'è un aspetto teatrale che è nettamente superiore a quello presente nei giochi di ruolo tradizionali. La possibilità di "sganciare" l'interpretazione dei PNG (che sono poi i protagonisti del giallo) dai compiti del Narratore e di affidarla ai giocatori stessi era una soluzione apparentemente azzardata ma all'atto pratico molto divertente, dato che da questo format scaturiva una piccola rappresentazione teatrale con tanto di costumi e di scenette improvvisate.
Da queste considerazioni nacque, firmandola sempre con Mario Corte, la prima collana di Murder Party apparsa in Italia: Serata in Giallo. Mario fondò una casa editrice, la Digamma, ancora oggi operante, e divenne anche l'editore dei primi tre "casi".
La teatralità dei murder party e la possibilità di "recitare" che è insita nel loro meccanismo superava i limiti del gioco di ruolo: la necessaria presenza di un Narratore, il numero non troppo alto di giocatori, la complessità delle regole, ecc. Le schede di Holmes & Co. si sono trasformati in "copioni" e pian piano dai murder party ho finito per proporre vere e proprie esperienze teatrali interattive, quello di cui oggi più mi occupo.

Un bilancio su Holmes & Co., a oltre vent'anni di distanza?

Non avrà conosciuto una diffusione amplissima, è rimasto un gioco di nicchia ma ho ricevuto tanti attestati di apprezzamento da parte di chi ci ha giocato e che mi hanno convinto che l'obiettivo che intendevo raggiungere, quello di far vivere ai giocatori le atmosfere tipiche dei gialli all'inglese, è stato raggiunto. Alcune persone mi hanno mandato racconti scritti sulla base delle loro sedute di gioco, altri si sono divertiti a scrivere storie originali. Tutti sintomi di quanto sia stata coinvolgente la loro esperienza con il nostro gioco.
Mi fa anche molto piacere leggere che per molti Holmes & Co. resta il primo esempio di gioco narrativo apparso in Italia. Non vorrei essere tacciato di presunzione ma aggiungerei che è stato anche il primo esempio di gioco di ruolo "puramente" giallo mai apparso. Non solo in Italia.

Il percorso successivo a questa esperienza passa attraverso i murder party e arriva fino ai giorni nostri, in cui sei attivissimo. Cosa stai "macchinando" per ora?

Scrivo personalmente le storie e le rappresento, grazie a un valente gruppo di attori operanti a Torino e a Roma. Presso il teatro Agorà di Roma, in particolare, siamo alla nostra quinta stagione teatrale. Un'altra cosa che mi impegna molto è il sito www.murderparty.org, che ho di recente ristrutturato: è diventato un social network di appassionati di murder party, che offre la possibilità di scaricarne periodicamente di nuovi da organizzare a casa con gli amici.

MUOOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi! La mia vacanzina sull'Isola di Lorn procede a gonfie vele… Ahrrrrr!!! Debbo dire che il mio savoir faire e il mio eau de toilette alla speciale fragranza "Nero sottounghia di piede" non tradiscono mai… In questo mesetto ho visto più cernie e scorfani nella mia camera da letto che nelle acque del fiume Storg! Ahrrrrrr.
A questo proposito, oggi in spiaggia sono riuscito a conquistare l'attenzione di un gruppo di vecchie zitelle rugose grazie a un gesto addirittura eroico! Me ne stavo appisolato a smaltire la sbronza e i bagordi della sera prima, quando vengo svegliato all'improvviso da delle urla lancinanti… Strofino gli occhi arrossati e vedo uno strano personaggio in tunica verde uscire correndo dall'acqua lamentandosi come neanche un giak alla corte di Kraangeskul! Aguzzo la vista e… Ahrrrrrrrrrr!!! Un maledetto Ramas! Anche qui a Lorn, lontano dal turismo di massa e dalle rotte commerciali!
Subito mi fiondo per pestarlo con le mie ciabatte estive speciali in acciaio inox amiantato (ottime per i funghi e i calli dei piedi), quando mi accorgo che lo spregevole individuo è stato assalito da un gruppo di meduse che gli hanno provocato ustioni esagerate in tutte le parti del corpo!
Quale migliore occasione per umiliare l'odiato Ramas e al tempo stesso suscitare l'ammirazione di quelle vecchie bacucche che ci stanno osservando! In men che non si dica tiro fuori il mio arnese e mi metto a urinare copiosamente sul malcapitato individuo…
Harrrrr. Gli ho salvato la vita… Ma non vi dico l'odore della mia urina dopo la cena a base di cicorioni, asparagi e carrube derlla sera prima… Haaaaarrrrr!!!

Presidente
Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Caporedattore
Alberto Orsini (Dragan)
dragan@librogame.net

Hanno collaborato:
Mauro Longo (Mornon)
beatoangelico@hotmail.com
Federico Righi (Kingfede)
federicorighi@alice.it
Aldo Rovagnati (Ald)
ald@librogame.net

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net